FLUX

DESCRIPTION
DES ALGORITHMES

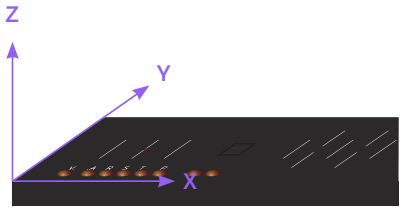
CONTENU

NOTES GÉNÉRALES . . . 3
DESCRIPTION DES ALGORITHMES . . . 4
C1 → VOX . . . 4
C1# → PIPE . . . 5
D1 → DETUNE . . . 6
D1# → 3 POLES 1 . . . 7
E1 → DETUNED SAWS . . . 8
F1 → BYTEBEAT 1 . . . 9
F1# → BYTEBEAT 1 TEMPO . . . 10
G1 → TREMOLO 1 . . . 11
G1# → TREMOLO 1 TEMPO . . . 12
A1 → TREMOLO 2 . . . 13
A1# → TREMOLO 2 TEMPO . . . 14
B1 → BELL . . . 15
C2 → 3D 1 . . . 16
C2# → 3D 2 . . . 17
D2 → 8 BIT . . . 18
D2# → SYNC RESONANCES . . . 19
E2 → 3D 3 . . . 20
F2 → 3D 4 . . . 21
F2# → CLAVIER . . . 22
G2 → DIGITAL CHAOS . . . 23
G2# → DELAYED PITCH . . . 24
A2 → SOLO 1 . . . 25
A2# → SOLO VOICE . . . 26
B2 → X PLECTRUM . . . 27
C3 → CHORDS . . . 28
C3# → DISSONANT HARMONIX . . . 29
D3 → RING MODULATION . . . 30
D3# → BASS1 . . . 31
E3 → PAN . . . 32
F3 → DUO . . . 33
F3# → WAVETABLE . . . 34
G3 → SIX POLES . . . 35

REMARQUES GÉNÉRALES

Dans ce document vous trouverez des descriptions de tous les algorithmes de synthèse que propose FLUX, ainsi que leurs fonctions timbrales.
Sous chaque nom d'algorithme vous trouverez une note à laquelle l'algorithme est attaché lorsque vous le sélectionnez en utilisant le capteur **A** et le clavier de notes comme un grand cadran. -curseur, accompagné du pictogramme de l'algorithme.

Nous utilisons des noms de notes de style guitare car ils sont plus compacts. Comme FLUX a 3 octaves complètes plus Do(C) de la quatrième octave, nous ajoutons des numéros aux noms de notes pour indiquer dans quelle octave se trouve chaque note (algorithme).
Lorsque le contrôleur timbral ou sa partie est organisé en espace à deux ou trois dimensions, nous utilisons le placement et le marquage des axes suivants :



Dans la plupart des algorithmes, il existe deux modes pour le clavier timbral :
En mode polyphonique, les états du clavier timbral tiennent individuellement pour chaque voix (ci-après « clavier timbral individuel »)
En mode polyphonique, le clavier de timbre est commun à toutes les voix (ci-après « clavier de timbre commun »)
Vous pouvez entendre la différence entre les modes si vous jouez différentes notes avec un relâchement long, en changeant la position de l'archet timbral.
Avec les états individuels du clavier timbral, le mouvement de l'archet affectera uniquement la note/voix actuelle.
Avec le clavier timbral commun, le mouvement de l'archet affectera également les notes/voix en cours de diffusion

Chaque algorithme est un instrument complet qui nécessite une certaine maîtrise avant de pouvoir en jouer de manière artistique et intuitive, notamment le clavier timbral.

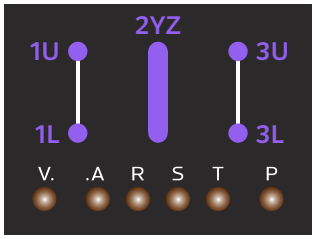
Les algorithmes dans FLUX et dans la description sont dans l'ordre dans lequel ils ont été créés.

DESCRIPTION DES ALGORITHMES

VOX
C1

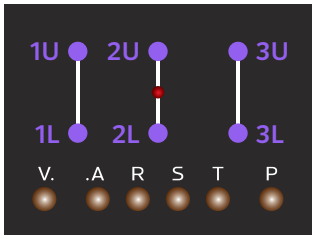
Offre des sons construits autour du thérémine et des timbres vocaux classiques. Doux, moelleux, mélodieux, mais avec également la possibilité d'entrer dans le domaine du bruit et de la distorsion.

Clavier timbral Archet normal



1L (inférieur) — timbre aigu 1, **1U** (supérieur) — ajoute une octave vers le haut,
2Y (mouvement sur l'axe Y) — fréquence du filtre à formants, **2Z** (mouvement sur l'axe Z) — quantité de filtre à formants,
3L — timbre aigu 2, **3U** — des harmoniques douces et chantantes.

Clavier timbral Archet retourné



1L — timbre aigu 3 avec octave vers le bas, **1U** — ajoute une octave (version plus lumineuse),
2L — Sortie FX en tant qu'opérateur FM, **2U** — Sortie FX en tant qu'opérateur FM + harmoniques douces,
3L — distorsion après FX, **3U** — distorsion après FX + harmoniques douces.

Inclinaison gauche — ajoute un bruit semblable à un sifflet
Inclinaison droite — ajoute une modulation de la hauteur du bruit

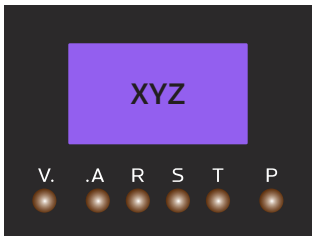
Variantes :
A — mode normal. **B** — active le filtre passe-haut qui coupe le grondement des basses fréquences qui se produit lorsque la modulation profonde « FX out en tant qu'opérateur FM » est appliquée.

Polyphonie maximale — 9

PIPE
C1#

Une modélisation physique d'une conduite d'air avec des filtres passe-haut et passe-bas dans une boucle de rétroaction (Feedback) qui définit sur quelles harmoniques la « PIPE » résonne.

Clavier timbral



Archet normal
X — fréquence du filtre passe-haut
Y — fréquence du filtre passe-bas
Z — profondeur de Feedback *

Archet renversé
Même effets X / Y / Z que l'arc normal mais avec un Waveshaper ajouté dans la boucle de feedback (son plus dur).

Inclinaison gauche — Feedback (rétroaction-réinjection) totale négative
Inclinaison droite — Feedback (rétroaction-réinjection) totale positive

Variantes :
A — mode normal
B — ajoute une résonance supplémentaire qui génère une oscillation douce avant que le PIPE ne passe dans un état auto-oscillant.

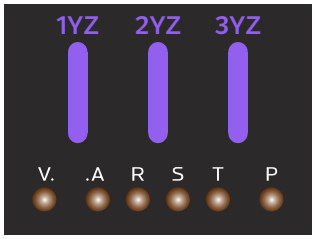
Polyphonie maximale — 12

* L'algorithme ne produit pas de son si l'archet gauche est éloigné du clavier timbral Vous devez amener l'archet vers le contrôleur de timbre pour que le tuyau commence à résonner.

DETUNE
D1

Un ensemble de sons construits sur la base d'oscillateurs désaccordés qui créent des pulsations. Plus ils sont rapides, plus ils sont désaccordés.

Clavier timbral



Archet normal
1Y — désaccordage des oscillateurs vers le bas de l'octave
1Z — niveau des oscillateurs vers le bas d'une octave *
2Y — désaccordage des principaux oscillateurs d'octave
2Z — niveau des oscillateurs d'octave principaux *
3Y — désaccordage des oscillateurs d'octave supérieure
3Z — niveau des oscillateurs vers le haut d'une octave *

Archet renversé
Mêmes effets que pour l'archet normal mais avec un Waveshaper ajouté

Inclinaison gauche — ajoutez un mixage d'effets et diminuez le temps d'effet
Inclinaison droite — ajoutez un mixage d'effets et augmentez le temps d'effet

Variantes :
A, B, C, D — différentes tables d'ondes d'oscillateurs, clavier timbral individuel
E, F, G, H — les mêmes tables d'ondes d'oscillateur, clavier timbral commun

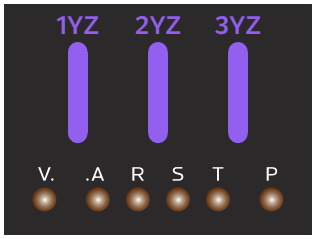
Polyphonie maximale — 9

* L'algorithme ne produit pas de son si l'archet gauche est éloigné du clavier timbral

3 POLES 1
D1#

La synthèse est basée sur trois pôles de synthèse : harmoniques FM, filtre passe-bande et scies désaccordées

Clavier timbral



Archet normal
1YZ — harmoniques FM
2Y — fréquence BPF, **2Z** — quantité BPF.
3Y — désaccordage des scies, **3Z** — quantité de scie.

Archet renversé
Variations du timbre pour les trois pôles

Inclinaison à gauche et à droite — ajouter FX en tant qu'opérateur FM (gauche — négatif, droite — positif)

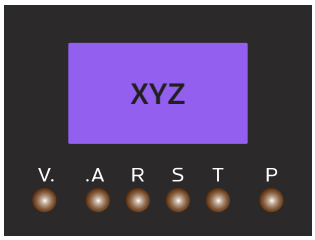
Variantes :
A — normal
B — le BPF devient une partie de la FM. Les deux A et B — clavier à timbre individuel
C — normal
D — le BPF devient une partie de la FM C et D — clavier timbral commun à tous

Polyphonie maximale — 7

DETUNED SAWS
E1

Un groupe de 2 oscillateurs (saw + triangle) avec effet de désaccordage et filtre

Clavier timbral



Archet normal
X — fréquence du filtre passe-bas
Y — désaccordage + panoramique large
Z — transition du triangle à la scie + résonance du filtre passe-bas

Archet renversé
Change le mode du filtre en filtre passe-bande

Inclinaison à gauche et à droite — modulation du bruit de hauteur

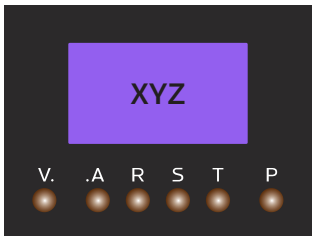
Variantes :
A — clavier timbral individuel
B — clavier timbral commun

Polyphonie maximale — 5

BYTEBEAT 1
F1

Un algorithme basé sur la synthèse de rythmes et de timbres

Clavier timbral



Archet normal
X — Formules ByteBeat
Y — Vitesse de ByteBeat
Z — luminosité

Archet renversé
Modifie l'ensemble des formules de ByteBeat

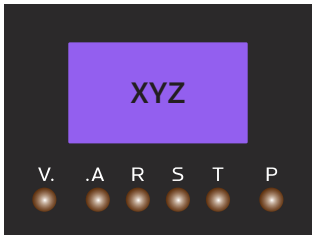
Inclinaison gauche et droite — modulation du bruit

Variantes :
A, B, C, D — tables d'ondes d'oscillateur différentes, clavier timbral individuel
E, F, G, H — mêmes tables d'ondes d'oscillateur, clavier timbral commun
.
Polyphonie maximale — 12

BYTEBEAT 1 TEMPO
F1#

Un algorithme basé sur la synthèse de rythmes et de timbres ByteBeat avec la possibilité de définir un tempo exact pour les pulsations rythmiques ByteBeat.
Identique au précédent mais avec la fonction tempo en plus.
Le tempo est lié au temps de retard, ce qui les synchronise parfaitement.
Pour définir le tempo, ajustez le temps de retard ou maintenez la touche **S** (SPATIAL) **P**
Dans cet algorithme, la fonction « Tap » fonctionne à tout moment même lorsque vous jouez sur le clavier de notes ou que le clavier timbral est bloqué.
Le tempo est indiqué par un point clignotant sur l'écran.

Clavier timbral



Archet normal
X — formule ByteBeat
Y — Vitesse de ByteBeat
Z — luminosité

Archet renversé
Modifie l'ensemble des formules ByteBeat

Inclinaison gauche et droite — modulation du bruit

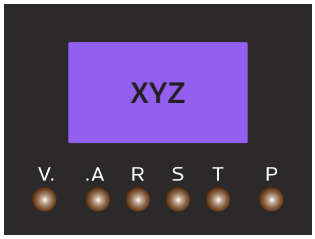
Variantes :
A, B, C, D — tables d'ondes d'oscillateur différentes, clavier timbral individuel
E, F, G, H — mêmes tables d'ondes d'oscillateur, clavier timbral commun

Polyphonie maximale — 12

TREMOLO 1
G1

Un son de cordes pincées avec une fonction de trémolo que vous pouvez contrôler avec l'archet gauche

Clavier timbral



Archet normal
X — vitesse du trémolo
Y — corde muette
Z — intensité du trémolo *

Archet renversé
Enveloppe de trémolo inversée

Inclinaison gauche et droite — modulation du bruit

P — réinitialisation du trémolo

Variantes :
A, B, C, D — tables d'ondes d'oscillateur différentes
E, F, G, H — mêmes tables d'ondes d'oscillateur + octave inférieure

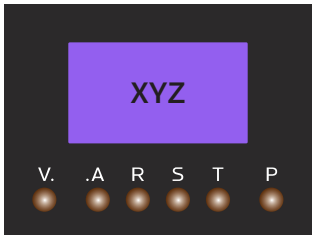
Polyphonie maximale — 12

* L'algorithme ne produit pas de son si l'archet gauche est éloigné du clavier timbral

TREMOLO 1 TEMPO
G1#

Un son de cordes pincées avec une fonction de trémolo que vous pouvez contrôler avec l'archet gauche, et avec la possibilité de définir le tempo exact pour le trémolo.
Identique au précédent mais avec en plus la fonction tempo.
Le tempo est lié au temps de retard, ce qui les synchronise parfaitement. Pour définir le tempo, réglez le temps de retard ou maintenez la touche **S** (SPATIAL) et tapez **P**
Dans cet algorithme, la fonction tap fonctionne à tout moment, même lorsque vous jouez sur le clavier de notes ou que le clavier timbral est bloqué.
Le tempo est indiqué par un point clignotant sur l'écran.

Clavier timbral



Archet normal
X — longueur des notes de trémolo
Y — corde muette
Z — intensité du trémolo *

Archet renversé
XYZ - passage des notes en triolets

P — réinitialisation du trémolo

Inclinaison gauche et droite — modulation du bruit

Variantes :
A, B, C, D — tables d'ondes d'oscillateur différentes
E, F, G, H — mêmes tables d'ondes d'oscillateur + octave inférieure

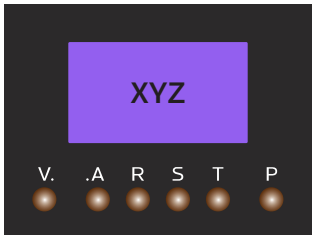
Polyphonie maximale — 12

* L'algorithme ne produit pas de son si l'archet gauche est éloigné du clavier timbral

TREMOLO 2
A1

Un son percussif mélodique avec une fonction de trémolo que vous pouvez contrôler avec l'archet gauche

Clavier timbral



Archet normal
X — vitesse du trémolo
Y — sourdine
Z — intensité du trémolo *

Archet renversé
Enveloppe de trémolo inversée

P – réinitialisation du trémolo

Inclinaison gauche et droite — ajout d'un mixage FX et augmentation du temps FX

Variantes :
A, B, C, D — différentes tables d'ondes d'oscillateur

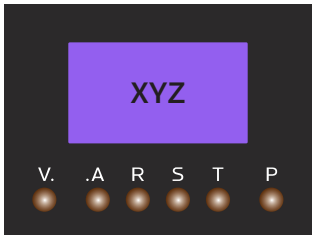
Polyphonie maximale — 12

* L'algorithme ne produit pas de son si l'archet gauche est éloigné du clavier timbral

TREMOLO 2 TEMPO
A1#

Un son percussif mélodique avec une fonction de trémolo que vous pouvez contrôler avec l'archet gauche, et avec la possibilité de définir le tempo exact pour le trémolo.
Identique au précédent mais avec la fonction tempo.
Le tempo est lié au temps de retard, ce qui les synchronise parfaitement.
Pour définir le tempo, ajustez le temps de retard ou en maintenant **S** (SPATIAL) et tapez **P**.
Dans cet algorithme, la fonction tap fonctionne à tout moment même si vous jouez sur le clavier de notes ou si le clavier timbral est bloqué Le tempo est indiqué par un point clignotant sur l'afficheur.

Clavier timbral



Archet normal
X — longueur des notes du trémolo
Y — sourdine
Z — intensité du trémolo *

Archet renversé
Passage des notes en triolets

P — réinitialisation du trémolo

Inclinaison gauche et droite — ajout d'un mélange d'effets et augmentation de la durée des effets

Variantes :
A, B, C, D — différentes tables d'ondes d'oscillateurs

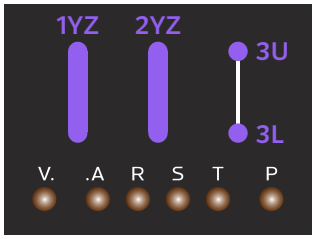
Polyphonie maximale — 12

* L'algorithme ne produit pas de son si l'archet gauche est éloigné du clavier timbral.

BELL
B1

Différentes formes de synthèse de cloches.
Il est conçu pour être utilisé avec les déclencheurs principal et percussif dans des états non nuls et avec le mode Percussif (le capteur de droite sous l'écran) activé.
Mais, bien sûr, vous pouvez obtenir des sons utiles et sympas avec des réglages FLUX monophoniques et legato de type Theremin.

Clavier timbral



Archet normal
1Y — vitesse du vibrato d'amplitude, **1Z** — profondeur du vibrato d'amplitude.
2Y — désaccordage de l'oscillateur secondaire, **2Z** — quantité de l'oscillateur secondaire.
3L — luminosité, **3U** — atténuation des ondes.

Archet renversé
Identique au jeu d'archet normal, mais avec une distorsion ajoutée.
De plus, il n'y a pas de luminosité sur 3L, seulement la distorsion.

Inclinaison gauche et droite — modulation de hauteur croisée entre les voix, comme dans le LYRA-8
Le son est brillant lorsque l'algorithme est en mode polyphonique avec un long relâchement principal.

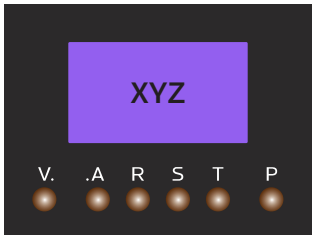
Variantes :
A, B, C, D, E, F, G, H — différents réglages de tonalité et de timbre qui façonnent la cloche.

Polyphonie maximale — 9

3D 1
C2

Synthèse basée sur la jeu des formes (Waveshaping) de parties particulières des formes d'onde de la source avec un contrôle XYZ (tridimensionnel).

Clavier timbral



Archet normal
X — harmoniques
Y — netteté
Z — quantité d'harmoniques

Archet renversé
Identique à l'archet normal, mais avec une octave vers le bas

Inclinaison à gauche et à droite — modulations impaires

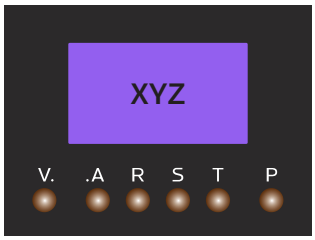
Variantes :
A, B, C — variations de timbre, clavier timbral individuel
D — comme **B**, mais clavier timbral commun.

Polyphonie maximale — 12

3D 2
C2#

Une synthèse folle basée sur des filtres passe-tout avec contrôle XYZ (tridimensionnel).

Clavier timbral



Archet normal
X — hauteur de la passe du filtre
Y — montant de la modulation de la passe totale (all-pass) à la modulation de fréquence
Z — netteté

Archet renversé
Identique à l'archet normal, mais avec une octave en moins

Inclinaison gauche et droite — modulations impaires

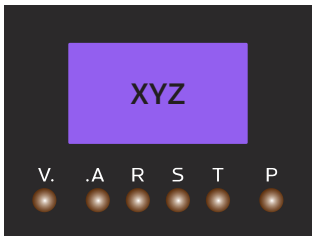
Variantes :
A, B, C, D, E, F — différentes variations de paramètres et de timbres

Polyphonie maximale — 10

8 BIT
D2

Une synthèse basée sur le traitement de signaux low-fi 8 bit

Clavier timbral



Archet normal
X — fréquence du filtre passe-bas
Y — triangle de transition vers la scie
Z — résonance du filtre passe-bas

Archet renversé
Même chose mais avec une formule de traitement différente

Inclinaison gauche et droite — modulation du bruit de hauteur

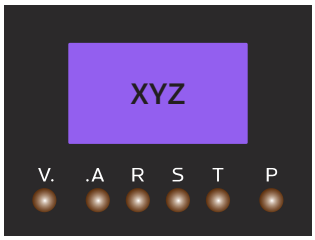
Variantes :
A, B — variations de traitement, clavier timbral individuel
C, B — les mêmes que **A, B** mais le clavier timbral est commun

Polyphonie maximale — 12

SYNC RESONANCES
D2#

Synthèse des résonances synchronisées

Clavier timbral



Archet normal
X — accord du résonateur
Y — fréquence du filtre passe-bas
Z — connexion du résonateur

Archet renversé
La même chose mais avec un waveshaper.
Z — connexion du résonateur et résonance du filtre passe-bas.

Inclinaison à gauche et à droite — rétroaction totale.

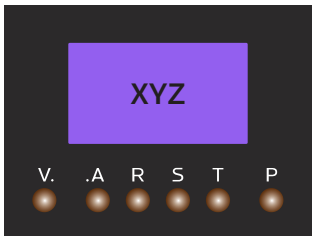
Variantes :
A — toutes les résonances possibles, clavier timbral individuel.
B — résonances triées, limitées et plus contrôlables, clavier timbral individuel.
C — toutes les résonances possibles, clavier timbral commun.
D — résonances triées, limitées et plus contrôlables, clavier timbral commun.

Polyphonie maximale — 12

3D 3
E2

Une synthèse basée sur les ondes en triangle et en dent de scie.

Clavier timbral



Archet normal
X — netteté.
Y — quantité de groupe de scies
Z — fréquence du filtre passe-bas.

Archet renversé
La même chose mais avec une octave en dessous.

Inclinaison à gauche et à droite — Sortie FX vers la modulation de hauteur des oscillateurs.

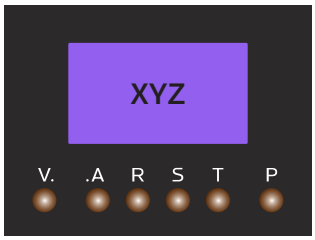
Variantes :
A — clavier timbral individuel.
B — clavier timbral commun.

Polyphonie maximale — 5

3D 4
F2

Bruits mélodiques.

Clavier timbral



Archet normal
X — dureté.
Y — transition entre l'oscillation et le bruit.
Z — fréquence du filtre passe-bas.

Archet renversé
Idem mais avec une octave en moins.

Inclinaison gauche et droite — sortie FX vers la modulation de hauteur des oscillateurs.

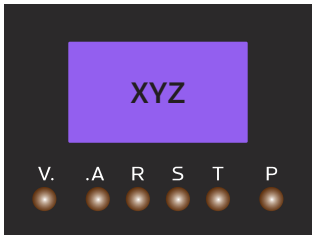
Variantes :
A — clavier timbral individuel.
B — clavier timbral commun.

Polyphonie maximale — 7

CLAVIER
F2#

Sons semblables à ceux produits à l'aide d'un clavier. Il est conçu pour être utilisé avec les relachements de toucher des notes principales et percussives dans des états non nuls et avec le mode « Percussive » (le capteur de droite sous l'écran) activé.
Mais, bien sûr, vous pouvez obtenir des sons utiles et cool avec des réglages FLUX monophoniques legato de type Theremin.

Clavier timbral



Archet normal
X — quantité de l'oscillateur de modulation 1.
Y — quantité de l'oscillateur de modulation 2.
Z — fréquence du filtre passe-bas.

Archet renversé
Identique mais avec une luminosité sonore supplémentaire.

Inclinaison gauche et droite — modulation croisée de hauteur entre les voix, semblable à celle d'un LYRA-8. Le son est brillant lorsque l'algorithme est en mode polyphonique avec un long relâchement principal.

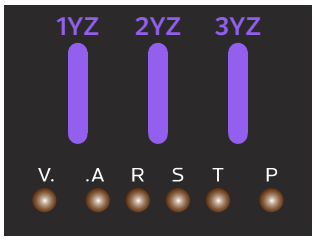
Variantes :
A, B, C, D — variations harmoniques, clavier timbral individuel.
E, F, G, H — mêmes variations harmoniques que A, B, C, D, mais clavier timbral commun.

Polyphonie maximale — 11

DIGITAL CHAOS
G2

Un cocktail de folie numérique basé sur les principes de ByteBeat.

Clavier timbral



Archet normal
1YZ — la 1ère formule.
2YZ — la 2e formule.
3YZ — la 3e formule.

Archet renversé
La même chose mais avec une modulation en anneau lo-fi.

Inclinaison gauche et droite — feedback total après FX.

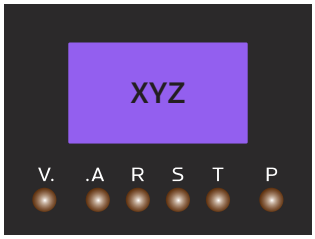
Variantes :
A — clavier timbral individuel.
B — clavier timbral commun.

Polyphonie maximale — 12

DELAYED PITCH
G2#

L'essence de cet algorithme est constituée de deux oscillateurs dont l'un a un retard sur sa hauteur.
Ce qui provoque un désaccordage entre les oscillateurs à chaque fois que vous effectuez un glissando (changement de hauteur de note) suffisamment rapide.

Clavier timbral



Archet normal
X — transition du triangle au carré.
Y — transition triangle-dent de scie | largeur d'impulsion carrée.
Z — fréquence du filtre passe-bas.*

Archet renversé
Idem mais avec le filtre passe-bas en mode 12db.

Inclinaison gauche et droite — feedback total après FX.

Variantes :
A — clavier timbral individuel.
B — clavier timbral commun.

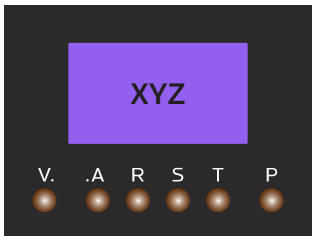
Polyphonie maximale — 8

* L'algorithme ne produit pas de son si l'archet gauche est éloigné du clavier timbral.

SOLO 1
A2

Un son basé sur le déphasage dans le traitement des tables d'ondes.

Clavier timbral



Archet normal
X — harmoniques.
Y — harmoniques.
Z — harmoniques + volume.*

Archet renversé
Harmoniques.

Inclinaison à gauche et à droite — feedback total après FX.

Variantes :
A, B, C, D — variations timbrales, clavier timbral individuel.
E, F, G, H — mêmes variations timbrales que A, B, C, D, mais clavier timbral commun.

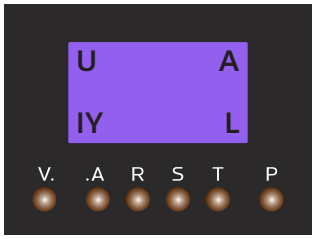
Polyphonie maximale — 8

* L'algorithme ne produit pas de son si l'archet gauche est éloigné du clavier timbral.

SOLO VOICE
A2#

Synthèse des formants de la voix. Vous pouvez changer de formants à l'aide du clavier Timbral.

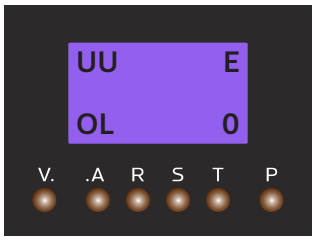
Clavier timbral



Archet normal

Z — resonance

Clavier timbral



Archet renversé

Z — resonance

Inclinaison à gauche et à droite — bruit.

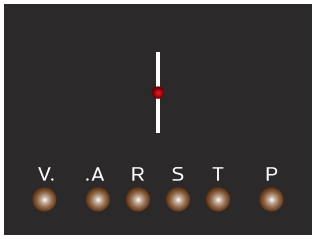
Variantes :
A — Feodor
B — Salvador
C — Frank
D — Albert
E — Nikolas
F — Bruno
G — Zita
H — Kiki

Polyphonie maximale — 9

Dans cet algorithme, l'enveloppe percussive est désactivée et le relâchement percussif n'affecte pas le son.

X PLECTRUM
B2

L'archet gauche (timbral) se transforme en un plectre qui excite une corde virtuelle lorsque vous franchissez la ligne centrale (la ligne blanche avec la LED) du clavier timbral. Dans cet algorithme, l'enveloppe percussive est désactivée et le déclenchement percussif n'affecte pas le son.



Y — timbre.

Archet renversé
Ajoute une octave vers le bas.

Inclinaison gauche — bruit + modulation de hauteur FX.
Inclinaison droite — modulation de hauteur du bruit.

Variantes :
A — normal.
B — l'éloignement de l'archet droit coupe le son de la corde virtuelle .

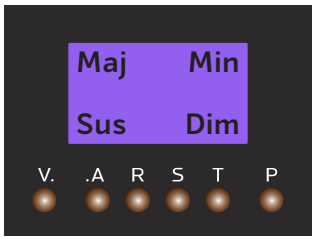
Polyphonie maximale — 12

Cet algorithme nécessite des enveloppes communes et percussives non nulles. Le mode percussion ne fonctionne pas et ne peut pas être utilisé avec cet algorithme.

CHORDS
C3

Différents accords entre lesquels vous pouvez passer à l'aide du clavier Timbral.

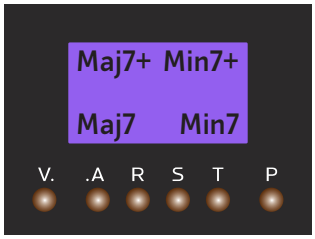
Clavier timbral



Archet normal

Z — Fréquence du LPF*

Clavier timbral



Archet renversé

Z — Fréquence du LPF*

Inclinaison à gauche et à droite — pitch bend.

Variantes :
A — Normal
B — Chorus

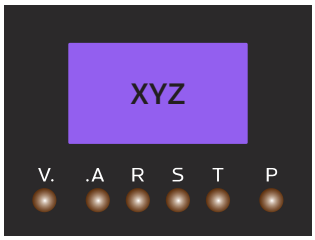
Polyphonie maximale — accord de 4 notes, la note de base est définie par le clavier de notes.
Vous ne pouvez jouer qu'un seul accord à la fois.

* L'algorithme ne produit pas de son si l'archet gauche est éloigné du clavier timbral. Dans cet algorithme, le mode duophonique ne fonctionne pas.

DISSONANT HARMONIX
C3#

Synthèse FM atonale.

Clavier timbral



Archet normal
X — Hauteur de l'oscillateur 1.
Y — Hauteur de l'oscillateur 2.
Z — Profondeur de la FM.

Archet renversé
XYZ Ajoute une rétroaction FM sur l'axe Z.

Inclinaison gauche et droite — contrôle la rétroaction totale après l'effet FX.

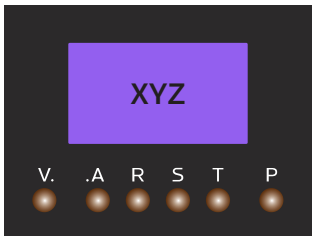
Variantes :
A, B, C, D — variations timbrales, clavier timbral individuel.
E, F, G, H — mêmes variations timbrales que **A, B, C, D,** mais clavier timbral commun.

Polyphonie maximale — 12

RING MODULATION
D3

Modulation en anneau avec déformation et filtrage.

Clavier timbral



Archet normal
X — Hauteur de l'oscillateur 1.
Y — Hauteur de l'oscillateur 2.
Z — Fréquence LPF (Filtre passe-bas)et profondeur de modulation en anneau*

Archet renversé
Ajoute une distorsion sur l'axe Z.

Inclinaison à gauche et à droite — contrôle la rétroaction totale après l'effet FX.

Variantes :
A, B, C, D — variations timbrales, clavier timbral individuel.
E, F, G, H — mêmes variations timbrales que **A, B, C, D,** mais clavier timbral commun.

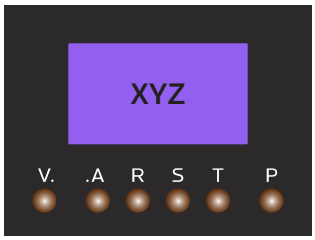
Polyphonie maximale — 12

* L'algorithme ne produit pas de son si l'archet gauche est éloigné du clavier timbral.

BASS1
D3#

En général, tous les algorithmes FLUX peuvent créer de bonnes basses, mais celui-ci est spécialement conçu à cette fin et donne les performances les plus douces dans les graves. Le pictogramme est une clef de sol.

Clavier timbral



Archet normal
X — Forme d'onde carrée.
Y — 2ème harmonique.
Z — Fréquence LPF (Filtre passe-bas) *.

Archet renversé
X — Forme d'onde en dents de scie.
Y — 2e harmonique.
Z — Fréquence LPF*.

Inclinaison à gauche — baisse de la tonalité jusqu'à l'arrêt complet de l'oscillateur
Inclinaison vers la droite — augmentation de la hauteur d'une octave.

Variantes :
A — LPF 6dB.
B — LPF 12dB.

Polyphonie maximale — 12

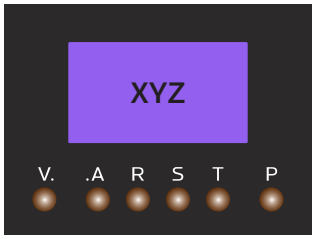
L'enveloppe percussive module la fréquence du Filtre passe-bas.

* L'algorithme ne produit pas de son si l'archet gauche est éloigné du clavier timbral.

PAN
E3

Un timbre riche que vous pouvez faire pivoter vers la gauche et vers la droite grâce aux mouvements de l'axe X sur le clavier timbral.

Clavier timbral



Archet normal
X – Pan.
Y – Timbre.
Z – Fréquence LPF.

Archet renversé
Ajoute des sous-harmoniques impaires.

Inclinaison à gauche – vibrato
Inclinaison vers la droite — désaccord.

Variantes :
A – normal, clavier timbral individuel
B — avec filtre en peigne, clavier timbral individuel
C — normal, clavier timbral commun
D — avec filtre en peigne, clavier timbral commun.

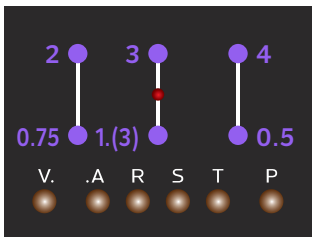
Polyphonie – 6

L'enveloppe percussive module la fréquence du LPF.

DUO
F3

Un algorithme avec un timbre orchestral riche permettant une performance duophonique expressive
En mode duophonique, la vélocité (mouvements de l'axe Z sur le clavier de notes) définit la richesse du timbre Par conséquent, vous pouvez obtenir une bonne expression timbrale sans manipuler le clavier timbral Choisissez le timbre désiré sur le clavier timbral, maintenez-le en appuyant sur la pédale HOLD et jouez en duophonique.

Clavier timbral



Archet normal
Il utilise les 6 pôles du clavier
Chaque capteur contrôle la quantité de son harmonique spécifique.
Sur l'image ci-dessus, vous pouvez voir le nombre (multiplicateur de fréquence) de chaque harmonique.

Archet renversé
La même chose mais la proximité de Z ajoute un modèle d'onde hyperbolique.

Inclinaison gauche et droite – contrôle le feedback total après FX.

Variantes :
A – clavier timbral individuel.
B – clavier timbral commun.

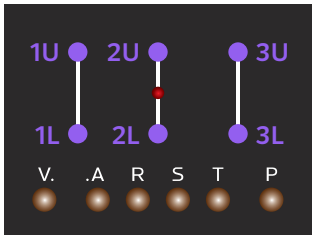
Polyphonie – 6

L'enveloppe percussive module la profondeur FM et l'entraînement du générateur d'ondes Dans le mode duophonique, la vélocité module la profondeur FM et l'entraînement du générateur d'ondes Dans tous les modes, la vélocité module la fréquence du LPF et la forme d'onde des sous-oscillateurs.

WAVETABLE
F3#

Algorithme basé sur une table d'ondes où chaque capteur du clavier timbral (pôles positif et négatif) est une table d'ondes individuelle.
Les mouvements de l'archet sur les capteurs timbraux définissent le mélange des tables d'ondes.
Dans cet algorithme, il est judicieux d'essayer toutes les positions possibles de l'archet timbral, y compris différents angles, en utilisant plusieurs archets en même temps, en faisant un instantané avec la pédale HOLD et en jouant un archet par-dessus.
Chaque position ainsi que les différentes combinaisons créeront un timbre unique.

Clavier timbral



Archet normal
Un ensemble de 6 tables d'ondes.

Archet renversé
Un autre ensemble de 6 tables d'ondes.

Inclinaison gauche et droite – modulation FM folle des générateurs par la sortie FX.

Variantes :
A – normal, clavier timbral individuel
B – 3x unisson, clavier timbral individuel
C – normal, clavier timbral commun
D – 3x unisson, clavier timbral commun.

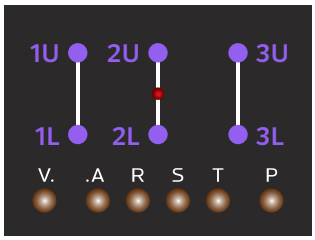
Polyphonie – 3

L'enveloppe percussive ne fonctionne pas dans cet algorithme.
L'algorithme ne produit pas de son si l'archet gauche est éloigné du clavier timbral.

SIX POLES
G3

Un algorithme où chacun des six pôles du clavier timbral est un petit synthé individuel avec son propre timbre et son propre comportement.
La position de l'archet définit l'équilibre entre eux.
Dans cet algorithme, il est logique d'essayer toutes les positions possibles de l'archet timbral, y compris différents angles, en utilisant plusieurs archets en même temps, en faisant un instantané avec la pédale HOLD et en jouant un archet par-dessus.
Chaque position ainsi que les différentes combinaisons créeront un timbre unique.

Clavier timbral



Archet normal
Un ensemble de 6 timbres.

Archet renversé
Un autre ensemble de 6 timbres.

Inclinaison à gauche – son de flûte
Inclinaison à droite – bruit filtré.

Variantes :
A – clavier timbral individuel.
B – clavier timbral commun.

Polyphonie – 5

L'enveloppe percussive module des paramètres particuliers du clavier timbral.
L'algorithme ne produit pas de son si l'archet gauche est éloigné du clavier timbral.

À SUIVRE AVEC LES FUTURES MISES À JOUR DU MICROLOGICIEL.

www.somasynths.com
Vlad Kreimer, 2024

(transl. Philippe Petit)